

11 ABR. 2020

Design FOR Thinking

Discursive Design. Critical, Speculative and Alternative Things

Stephanie M. Tharp, Bruce M. Tharp
The Mit Press, 2019

¿Qué pasa cuando el objetivo final de un diseño no es otro que provocar pensamiento? *Diseño Discursivo* es una etiqueta que podría identificar buena parte del diseño contemporáneo.

Por algún motivo -quizás su excesiva relación con la sociedad pragmática consumista-, el mundo del diseño nunca ha consolidado un género propio que pudiera catalogarse como *Diseño Conceptual* (de hecho, este concepto es utilizado en metodología del diseño para referirnos a las fases previas de acumulación de inputs que determinarán la fase de ideación). Mientras que su pariente cercano, el *Arte Conceptual*, forma parte del relato canónico de la historia del arte desde mediado el siglo XX (con Duchamp, Yves Klein, Rauschenberg, Piero Manzoni, Henry Flynt, Yoko Ono o Joseph Kosuth entre sus autores notables), el diseño de carácter conceptual ha tardado en emerger como actividad capaz de producir discursos críticos, perturbadores, disruptivos y provocadores.

Esta circunstancia pone en valor el esfuerzo que se viene llevando a cabo en los últimos años desde diferentes ámbitos para visibilizar el trabajo -no necesariamente reciente- que el diseño ha hecho para participar del debate crítico y el pensamiento de la sociedad contemporánea. Con permiso de los trabajos críticos y el *Radical Design* de los 1970s, seguramente el trabajo de Anthony Dunne y Fiona Raby desde el Royal College of Art, registrado fundamentalmente en *Hertzian Tales* y *Speculative Everything*, es considerado por muchos el catalizador de una nueva mirada al diseño sin orientación al mercado. Matt Malpass, Stuart Candy, Julian Bleecker, Anab Jain y muchos otros han reflexionado sobre la

capacidad del diseño para visibilizar futuros, definir retos tecnológicos y sociales, o construir ficciones críticas.

Discursive Design se plantea como paraguas bajo el que clasificar todas las alternativas y subgéneros del diseño (*speculative design, futures design, design fiction, critic design, adversarial design...*) que construyen relatos críticos a través de artefactos ficcionados en escenarios alternativos posibles. Desde una perspectiva casi estructuralista, el texto desgrana los modelos de discurso, tradiciones, objetivos y demás características de este concepto del diseño a través de una aproximación intelectual realmente erudita y múltiples ejemplos. Proporciona, en definitiva, instrumentos para considerar y utilizar el diseño como una herramienta de pensamiento.

David H. Falagán

What if the final objective of a design is just to provoke thinking? Discursive Design is a label that could identify much of the contemporary design that deals with that.

For some reason -perhaps its close relationship with the pragmatic consumerist society-, the design world has never consolidated a genre of its own that could be classified as Conceptual Design (in fact, this concept is used in design methodology to refer to the previous phases of accumulation of inputs that will determine the ideation phase). While his close relative, Conceptual Art, has been part of the canonical storytelling of art history since the middle of the 20th century (with Duchamp, Yves Klein, Rauschenberg, Piero Manzoni, Henry Flynt, Yoko Ono or Joseph Kosuth among its notable authors) Conceptual Design has taken time to emerge as an activity capable of producing critical, disturbing, disruptive and provocative discourses.

This circumstance highlights the effort that has been carried out in recent years from different areas to make visible the work - not

necessarily recent - that design has done to participate in the critical debate and thought of contemporary society. With the permission of the critical works and Radical Design of the 1970s, surely Anthony Dunne and Fiona Raby's work from the Royal College of Art, registered mainly in Hertzian Tales and Speculative Everything, is considered by many to be the catalyst for a new look at the non-market oriented design. Matt Malpass, Stuart Candy, Julian Bleecker, Anab Jain and many others have reflected on the ability of design to visualize futures, define technological and social challenges, or build critical fictions.

Discursive Design is presented as an umbrella under which to classify all the alternatives and sub-genres of design (speculative design, futures design, design fiction, critic design, adversarial design ...) that construct critical stories through fictional artifacts in possible alternative scenarios. From an almost structuralist perspective, the text breaks down the models of discourse, traditions, objectives and other characteristics of this concept of design through a truly erudite intellectual approach and multiple examples. Ultimately, it provides instruments to consider and use design as a tool for thinking.

David H. Falagán